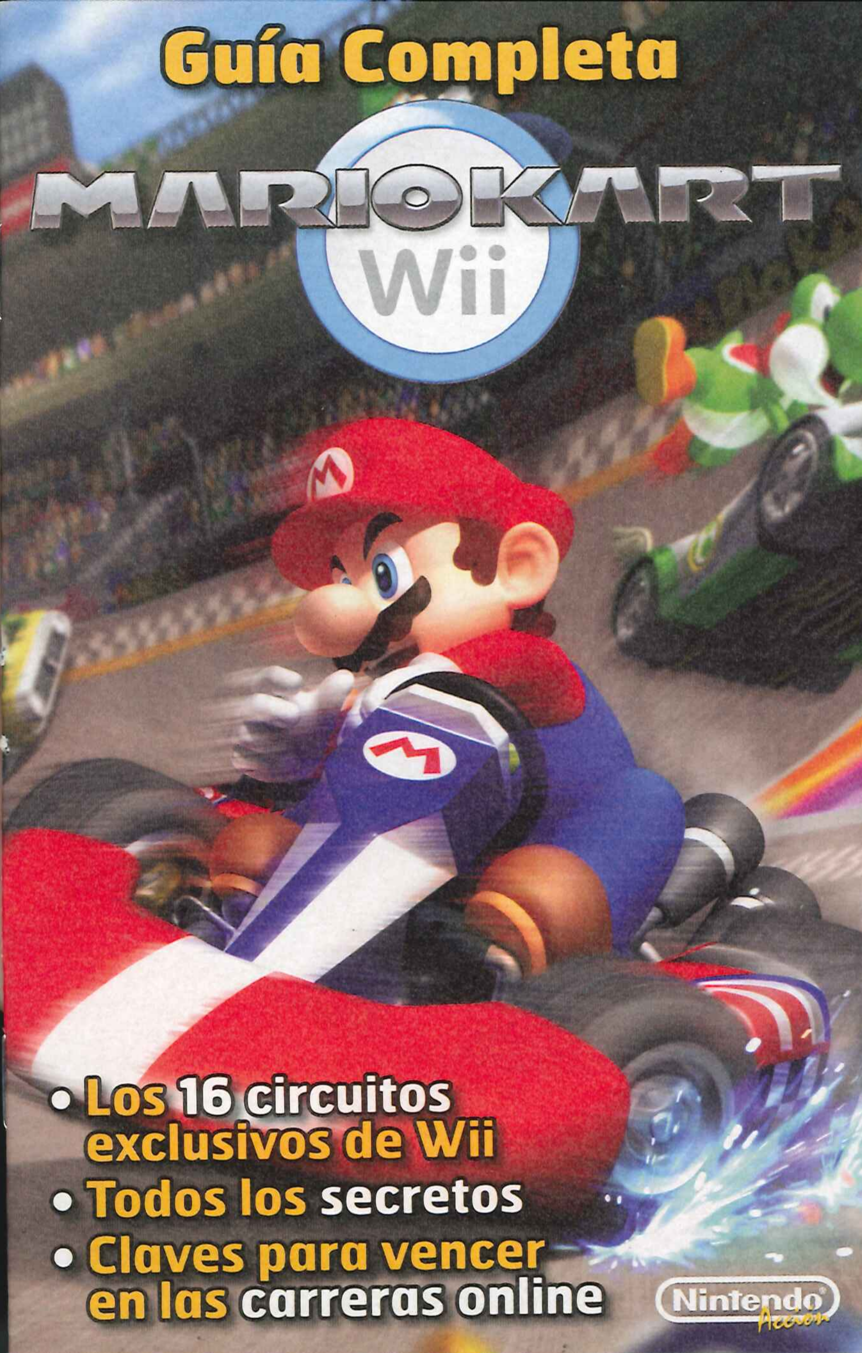


Guía Completa
MARIOKART
Wii
• Los 16 circuitos exclusivos de Wii
• Todos los secretos
• Claves para vencer en las carreras online
Nintendo
Acción



Sumario

Técnicas de pilotaje

Derrapes, turbos, tipos de control... ¡nuestros expertos lo desvelan todo!

página 4

Karts y pilotos

Características de los vehículos, y consejos para elegir los mejores

página 9

Secretos

No te pierdas la lista de personajes y vehículos secretos, y cómo conseguirlos

página 13

Los 16 nuevos circuitos

Consejos ONLINE

Todas las claves para que te conviertas en el próximo campeón del mundo .... página 30

OPCIONES PARA JUGAR

Puedes utilizar diferentes mandos para jugar a Mario Kart Wii pero tendrás que seleccionarlos antes de empezar a correr, ya que no podrás cambiar a mitad de partida. Como cada opción tiene sus ventajas y desventajas, aquí tienes un resumen para ayudarte a decidir:

Volante Wii

En nuestra opinión:
Sin duda pasarás un buen rato al principio. La conducción es fluida y muy intuitiva. Los botones están en el lugar exacto para que te resulte cómodo lanzar objetos a tus contrincantes y, superados unos cuantos circuitos, incluso te recostarás en el sofá mientras comes patatas con una mano y conduces con la otra. Pero el entusiasmo del principio decae un poco cuando empiezas a coger experiencia y quieres hacer derrapes más precisos.
Es prácticamente la única pega que podemos ponerle: si juegas en modo manual te resultará complicado derrapar en los giros. De modo que el juego no resultará tan divertido y te costará más ganar en los torneos más avanzados.

Volante Girar vehículo
Botón Home Abrir menú
Botón + Pausa
Cruceta Usar objeto
Botón 2 Acelerar
Botón 1 Derrapar / Frenar / Marcha atrás
Botón A Mirar atrás
Caballito (sólo motos) Pon el volante en vertical, y en horizontal para terminarlo
Botón B Derrape (Manual) Objeto (Automático)
Pirueta Sacude el volante en cualquier dirección

Mando + Nunchako



Botón B Derrapar / Frenar / Marcha atrás
Botón A Acelerar
Botón + Pausa
Botón Home Abrir menú
Caballito (solo motos) Sacude el mando hacia arriba, y hacia abajo para terminarlo.

En nuestra opinión:
Será tu elección si te has acostumbrado ya a jugar con total libertad de movimientos. Lo tienes todo a mano; mejor dicho, a dos. Si eres de los que adoran y necesitan mover los brazos mientras juegan, si tienes un salón de varios metros disponible, o a tus amigos no les importa que les des pisotones y/o codazos, sin duda es tu elección.

Mando Clásico

En nuestra opinión:
Quizá te pueda la nostalgia o resulte más sencillo a los jugadores novatos jugar de la forma clásica. No hay ningún inconveniente en que juegues así, ni tampoco dificultades añadidas. Puede, tal vez, que te resulte menos intenso que con el resto de opciones que comentamos.

Botón X / ZR Mirar atrás
Botón Home Abrir menú
Botón L Usar objeto
Palanca de control Girar vehículo.
Botón A Acelerar
Caballito (sólo motos) Arriba en la cruceta. Pulsa abajo para terminarlo.
Botón START Pausa
Botón B o R Frenar / Marcha atrás
Pirueta Pulsa cualquier dirección en la cruceta después de saltar

Mando de GameCube

Botón L Usar Objeto
Botón START Pausa
Botón X o Z Mirar atrás
Botón A Acelerar
Palanca de control Girar vehículo.
Botón B o R Derrapar / Frenar / Marcha atrás
Caballito (sólo motos) Arriba en la cruceta. Pulsa abajo para terminarlo.
Pirueta Pulsa cualquier dirección en la cruceta después de saltar

En nuestra opinión:
Te parecerá increíble pero si lo tienes por ahí no dudes en echar mano de él y probarte con este «Mario Kart Wii». Posiblemente, es la mejor opción de las cuatro para correr. Te responderá estupendamente tanto en los giros o derrapes, como a la hora de lanzar objetos. Es cómodo, práctico... ¿algún inconveniente? Bueno, que tiene vibración pero no sonido.

TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN

Antes de empezar una carrera deberás decidir qué tipo de conducción vas a utilizar: el modo Manual o el Automático . Pero hay muchas más cosas que seguro que te interesa saber. Toma nota.



Derrape en modo Automático

En el modo automático no tienes opción de usar los miniturbos. Los derrapes ocurrirán solos, y tú no tendrás que hacer nada. Es una buena manera de familiarizarte con el sistema de juego, y a los jugadores novatos les



resultará más sencillo tomar las curvas pues no tendrán que preocuparse de frenar.

Derrape en modo Manual

En el modo Manual sí hay miniturbos. Tienes que sujetar el botón de Aceleración y el botón de Derrape (mira el cuadro de controles para ver dónde está según tú elección de control), cuando vayas a tomar una curva. Puedes sujetar este botón, el



de Derrape, hasta que se acabe la curva para no perder velocidad. Enseguida comenzarán a salir chispas azules de tu vehículo, y si lo mantienes un poco más saldrán de color rojo (con karts). Al soltarlo se disparara el turbo. En las motos sólo puedes alcanzar las chispas azules, no hay rojas.



Mini-Turbo

Hay muchas formas de conseguir un miniturbo. La más importante es derrapando, pero recuerda que sólo en modo Manual. También debes tener en cuenta que dependerá del vehículo que lleves porque no todos pueden alcanzar la máxima aceleración. Aunque con excepciones, casi todos los vehículos ligeros tienen esta capacidad más desarrollada.
También puedes conseguir miniturbos al caer después de un salto, al hacer una pirueta o al caer después de ponerte sobre una rueda con tu moto. Y, por supuesto, hay objetos que te dan velocidad extra. ¡Hay un montón de posibilidades para conseguir mayor velocidad!



Salida rápida

Te permitirá salir disparado nada más comenzar la carrera. Simplemente permanece atento a la cuenta atrás. Pulsa el botón de acelerar en algún momento entre la aparición del número 2 y la del número 1. Antes o después, no saldrá bien.



Lanzamiento de Objetos

No lances los objetos a lo loco. Puedes lanzar los objetos delante o detrás de ti según te convenga.



A veces es útil lanzar un plátano al participante que tienes justo detrás para hacerle resbalar, o lanzarle un caparazón justo al que tienes delante. Eso dependerá de tu estrategia. Mira en el cuadro de objetos las mejores estrategias.



Objetos equipables

Puedes colgar o equipar en tu vehículo determinados objetos como los caparazones verdes y rojos, los plátanos y las bombas. Sólo tienes que sostener el botón de lanzar objetos para equiparlo. Si los llevas equipados actuarán a modo de escudo para evitar las embestidas y ataques a base de caparazones de tus contrincantes .



Rebufo

Igual que en un Fórmula 1 acércate todo lo que puedas a la parte trasera de tu adversario para cogerle la aspiración. Si lo estás haciendo bien verás salir unas líneas azules en la



pantalla . La única pega es que te lancen un plátano y te fastidien el invento.

Haz piruetas

Bien moviendo el mando o usando la cruceta en cualquier dirección al dar un salto, harás una pirueta en el aire. Al caer al suelo obtendrás un miniturbo.

Sobre una rueda (con tu moto)

Agita hacia arriba el Mando o pulsa arriba en la cruceta para levantar la rueda delantera de tu moto, te dará automáticamente unos segundos de mayor velocidad hasta que la rueda vuelva al suelo. El inconveniente es que no puedes girar si estás sobre una rueda y tu moto se vuelve bastante inestable. Eres muy vulnerable a los golpes.



Cambia el sentido

Pulsa a la vez los botones del acelerador y el freno para rotar a la derecha o la izquierda. Muy útil si te sorprendes corriendo en sentido contrario.



Recupérate tras una caída

Cuando caes al agua o al vacío, justo en el momento en que vuelves a pisar tierra de nuevo, presiona el botón de acelerar para salir con un mini-turbo y ganar un poco de tiempo.

TRUCOS PARA EXPERTOS

● Coloca plátanos o bloques sorpresa en puntos estratégicos del circuito. Por ejemplo, delante de las rampas o zonas de aceleración. De esta forma, tus adversarios picarán el anzuelo inevitablemente y les harás perder alguna posición.



● Golpea a tus contrincantes contra los muros o precipicios para quitártelos de encima durante un rato y hacerles perder su posición.

● Si vas en primer lugar, guarda los objetos que se pueden lanzar, como los caparazones, por si alguien te adelanta. Así podrás reaccionar rápidamente en caso de que ocurra .



● A veces es mejor perder un par de posiciones para ir a recoger una caja que obstinarte en



conservar tu posición. Puede que el objeto que consigas te sea de lo más útil para barrer al resto de participantes .



● Cuidado con los obstáculos del circuito. Intenta memorizar dónde están y presta atención sobre todo a los móviles, es decir, a los bichejos que se pasean por el circuito para ponerse en medio y chocar contra ti. Evítalos a toda costa.



● En todos los circuitos hay atajos, sólo tienes que buscarlos. Si no los encuentras, échate una contrarreloj y encuéntralos porque estas cosas hay que saberlas.

● Utiliza las zonas de aceleración que hay en algunos circuitos. Si puedes, enlázalas con algún turbo para conseguir ir todavía más rápido.



● No dejes de hacer piruetas durante toda la carrera -al saltar por una rampa-, para esquivar objetivos.

● Si te sales de la pista perderás un montón de posiciones. No exageres al derrapar para tomar una curva.



● Cuando te lancen algún objeto como un caparazón, lo verás porque aparecerá un objetivo en la parte trasera de tu vehículo. Tienes muy poco tiempo para esquivar el objeto que te hayan lanzado, pero zigzaguea por la carretera para huir de él hasta que deje de sonar el pitido de aviso.

LOS PILOTOS Y SUS KARTS



Qué personaje escoger

Los 25 personajes que podrás encontrar en «Mario Kart Wii», 13 de ellos desbloqueables, se pueden dividir en tres grandes grupos: corredores de peso Ligero, Medio y Pesado. Todos los personajes que se incluyan en la misma categoría tienen las mismas características, únicamente variarán dependiendo del vehículo que escojan y de las condiciones propias de cada vehículo.

Qué vehículo escoger

Primero deberás decidir si prefieres correr en kart o en moto. Los karts son más estables y se prestan mejor a los derrapes, al contrario que las motocicletas, que son más locas a la hora de conducirlas pero también más divertidas. Es cuestión de gustos o del circuito a correr. Sea moto o kart, cada vehículo tiene unas características que debes tener en cuenta. Te las contamos a continuación.



Tu Mii es otro personaje

Para poder seleccionar a tu Mii como personaje jugable tendrás que superar la Copa Especial en 100cc. Hasta entonces, sólo podrás verle en la foto de tu carné o como espectador durante las carreras, e incluso aparecerá en algún cartel anunciando alguna cosa. Las características de tu Mii son personales y dependerán de cómo le hayas creado para saber a qué categoría pertenece.



CARACTERÍSTICAS	KART IDEALES	MOTOS IDEALES
→ **VELOCIDAD** Cuanto más alta sea, mas correrás. Sin embargo, no siempre es bueno tener un coche demasiado rápido si no vas a ser capaz de controlarlo.	(L) Modelo Clásico (M) Alerón Chiflado (P) Carro Fulminante	(L) Blue Falcon (D) (M) Moto Hipersónica (P) Estrella Fugaz (D)
→ **PESO** Es importante a la hora de chocar contra otros vehículos, y sobre todo a la hora de saltar y girar. Cuanto más peso, mayor será la estabilidad. Tu coche puede ser muy rápido pero, si pesa poco, saltará por los aires y perderás el control con facilidad.	(L) Kart Estándar (M) Dominguero (D) (P) Kart Estándar (pesado).	(L) Moto Bala (M) Alerón Chiflado (P) Piraña Maleante (D)
→ **ACELERACIÓN** La aceleración no es lo mismo que la velocidad punta, sino la capacidad de reacción que tiene tu coche de ponerse las pilas para volver a coger velocidad después de un golpe o en una salida .	(L) Supercuna (D) (M) Modelo Clásico (P) Todoterreno	(L) Pequeciclo (M) Ciclomotor Dulzón (P) Moto de Wario

(L) Ligero (M) Medio (P) Pesado (D) Desbloqueable

CARACTERÍSTICAS	KART IDEALES	MOTOS IDEALES
→ **MANEJO** Es importante que tu coche sea manejable en las curvas para que no te resulte difícil tomarlas. Un coche poco manejable será un desafío constante en una pista con demasiados giros. Por ejemplo, las motos sobre una rueda son casi imposibles de girar. Por norma general, los coches ligeros son los de más fácil manejo.	(L) Supercuna (M) Dominguero (D) (P) Todoterreno	(L) Pequeciclo (M) Ciclomotor Dulzón (P) Zum Zum (D)
→ **DERRAPE** En pocas palabras, tomar una curva sin soltar el acelerador. ¿Tu coche puede hacerlo o se queda rígido cuando intentas girar? Es una cualidad importante si quieres obtener mini-turbos extra fácilmente.	(L) Modelo Clásico (M) Modelo Clásico (P) Alerón Salvaje	(L) Moto Bala (M) Moto Estándar (P) Moto de Bowser
→ **TODOTERRENO** La mayoría de las veces notarás que, al cambiar el terreno del circuito, tu vehículo te resulta difícil de controlar y disminuye considerablemente su velocidad. En la arena de playa, sobre el barro, sobre la nieve, el hielo... Intenta escoger algo que pueda ir cómodamente por cualquier superficie .	(L) Rally Romper (D) (M) Moto Hipersónica (D) (P) Todoterreno	(L) Pequeciclo (M) Moto Hipersónica (P) Moto de Bowser
→ **MINITURBO** Si estás jugando en modo automático no tengas en cuenta está característica. Pero si no, tiene mucho que ver con la del Derrape. Si sabes combinarlas, te garantizará unos empujones de turbo extra durante toda la carrera .	(L) Modelo Clásico (M) Alerón Chiflado (P) Fullero (D)	(L) Moto Bala (M) Ciclomotor Dulzón (P) Moto de Wario

(L) Ligero (M) Medio (P) Pesado (D) Desbloqueable

CLASES DE VEHÍCULOS

PESO	PERSONAJES	KARTS	MOTOS
LIGERO Características: • Aceleración ★★★ • Velocidad Máxima ★ • Todoterreno★★★	• Bebé Mario • Bebé Peach • Toad • Bebé Luigi (D) • Bebé Daisy (D) • Toadette (D) • Huesitos (D)	• Kart Estándar P • Supercuna • Modelo Clásico • Minitractor (D) • Blue Falcon (D) • Carruaje Cheep (D)	• Moto Estándar P • Moto Bala • Pequeciclo • Pato Raudo (D) • Torpedo (D) • Magiciclo (D)
MEDIO Características: • Aceleración ★★ • Velocidad Máxima ★★ • Todoterreno★★	• Mario • Luigi • Peach • Yoshi • Daisy (D) • Birdo ((D) • Bowser Jr. (D) • Diddy Kong (D)	• Kart Estándar M • Modelo Clásico • Alerón Salvaje • Bloopercarro (D) • Dominguero (D)	• Moto Estándar M • Moto Hipersónica • Ciclomotor Dulzón • Zum Zum (D) • Velocidelfín (D) • Nitrocicleta (D)
PESADO Características: • Aceleración ★ • Velocidad Máxima ★★★ • Todoterreno ★	• Wario • Waluigi • Donkey Kong • Bowser • Funky Kong (D) • King Boo (D) • Estela (D) • Bowsitos (D)	• Kart Estándar G • Todoterreno • Carro Fulminante • Piraña Maleante (D) • Fullero (D)	• Moto Estándar G • Moto de Bowser • Moto de Wario • Estrella Fugaz (D) • Moto Fantasma (D) • Torpedo (D)

LISTA DE OBJETOS

OBJETOS	UTILIDAD	EQUIPABLE	ESTRATEGIA
PLÁTANO / TRÍO DE PLÁTANOS	El vehículo que lo pise perderá el control.	Si. Puedes colocarlo detrás de tu vehículo y soltarlo para defenderte.	Úsalo en puntos estrechos del circuito para hacer resbalar a tus adversarios o sobre rampas de turbo.
CAPARAZÓN VERDE / TRÍO CAPARAZONES VERDES	Al lanzarlo golpeará al coche que tengas delante. Pero antes de lanzarlo, ten en cuenta que va en línea recta y chocará con lo primero que encuentre, sea adversario o no. Lo bueno es que además, rebota con los laterales.	Sí. Cuando tengas tres te servirán de escudo.	Si vas en cabeza, déjatelos como escudo. Si no, lánzalos hacia delante con un segundo de diferencia entre uno y otro en algún lugar estrecho, como un túnel o un pasillo con paredes, donde rebotarán unas cuantas veces y pondrán las cosas difíciles a los pilotos que vayan delante.
CAPARAZÓN ROJO /CAPARAZONES ROJOS	Al lanzarlo, fijará el objetivo de manera automática en el vehículo que tengas delante. También hay una versión de tres caparazones rojos que puedes lanzar uno tras otro.	Sí. Cuando tengas tres te servirán de escudo.	La misma que para los caparazones verdes, excepto que da igual dónde los lances porque van "clavaos". Eso sí, mantén la distancia de un segundo entre uno y otro.

MARIO KART Wii

OBJETOS	UTILIDAD	EQUIPABLE	ESTRATEGIA
CAPARAZÓN AZUL DE PINCHOS	Vuela hacia quien vaya en cabeza para explotarle encima. Además, la explosión afecta a los pilotos que anden cerca.	No	Si puedes esperar, hazlo hasta estar en segunda posición. Entonces, lánzalo justo en el último momento.
BOB-OMB	Al poco tiempo de ser lanzado, explotará al contacto con otro vehículo y los que estén alrededor perderán el control también.	Sí, detrás para lanzarlo más tarde.	Lánzala en el medio del circuito, así cuando explote saltarán por los aires todos los que pasen por detrás de ti.
BLOQUE SORPRESA	Parece una caja normal pero tiene un color más oscuro. ¡No la cojas! Si lo haces perderás el control.	No	Colócala cerca de otras cajas de objetos para confundir a tus contrincantes.
CHAMPIÑÓN TURBO / TRÍO DE CHAMPIÑONES TURBO	Es un turbo momentáneo. En la versión del trío puedes usar los tres seguidos.	No	Espera hasta encontrar una buena recta para usarlo. Si llevas tres, úsalos dejando un tiempo entre uno y otro porque la aceleración no se acumula.
CHAMPIÑÓN TURBO DORADO	Tienes un tiempo determinado para usar el turbo tanto como quieras.	No	No lo malgastes en las curvas, espera una recta larga para usarlo.
CHAMPIÑÓN GRANDE	Tu vehículo y tú os haréis gigantes y podrás aplastar al resto de adversarios.	No	Aplasta a tus contrincantes para hacerles perder tiempo, así ganarás posiciones rápidamente.
BILL BALA	Tu personaje se convierte en una bala gigante que recorre el circuito a gran velocidad.	No	Guárdalo para cuando estés en las últimas posiciones. No tiene mucho sentido usarlo yendo primero.
RAYO	Un rayo caerá encima de todos tus contrincantes haciéndoles perder sus objetos, y encogiéndoles durante unos segundos.	No	Lánzalo nada más cogerlo porque podrían quitártelo. Si alguien tiene inmunidad no le hará efecto; espera a que se le pase.
RAYO INTRA NUBE	Una nube aparecerá sobre tu cabeza y, si no te das prisa en chocar contra un adversario, te caerá encima un rayo.	No	Mira si llevas a alguien detrás y, si es así, ve haciendo pequeñas eses para provocar el contacto.

OBJETOS	UTILIDAD	EQUIPABLE	ESTRATEGIA
BLOOPER	Unos cuantos manchurrones de tinta cegarán a los participantes que vayan por delante de ti durante unos momentos.	No	Intenta memorizar el circuito para que, cuando te ataquen con uno, sepas por dónde ir sin perder velocidad.
SUPERESTRELLA	Serás invencible y más rápido durante un tiempo. Además cualquiera que choque contigo volcará.	No	Aprovecha para chocar contra los demás para sacarles del circuito.
BLOQUE POW	Un terremoto en tres tiempos hará que todo el que esté pisando el circuito salte por los aires.	No	Primero te avisan con un letrero, así que busca alguna rampa para que el temblor te pille en el aire.

SECRETOS

L Ligero · M Medio · P Pesado · D Desbloqueable

PERSONAJES SECRETOS

- **Rey Boo** Completa la Copa Estrella en 50cc.
- **Diddy Kong** Completa la Copa Centella en 50cc.
- **Huesitos** Completa la Copa Hoja en 100cc.
- **Daisy** Completa la Copa Especial en 150cc.
- **Bebé Daisy** Consigue la Clase Estrella en todas las copas del Grand Prix Wii en 50cc.
- **Bowsy** Consigue la Clase Estrella en todas las Copas del Grand Prix Retro en 100cc.
- **Bowsitos** Consigue la clase Estrella en todas las Copas del Grand Prix Wii en 150cc.
- **Funky Kong** Completa 4 circuitos en el modo Contrarreloj.
- **Bebé Luigi** Completa 8 circuitos en el modo Contrarreloj.
- **Birdo** Corre en 16 circuitos diferentes en Contrareloj.
- **Toadette** Completa todos los circuitos en Contrarreloj.
- **Estela** Consigue la clase Estrella en todas las copas del Modo Espejo.
- **Mii** Gana la Copa Especial de 100cc.

VEHÍCULOS SECRETOS

- **Bloopercarro** M Gana Copa Hoja en 50cc.
- **Dominguero** M Gana Copa Hoja en 150cc.
- **Estrella Fugaz** P Copa Estrella en 100cc.
- **Piraña Maleante** P Copa Estrella en 100cc.
- **Pato Raudo** L Copa Estrella en 150cc.
- **Zum-Zum** M Copa Centella 100cc.
- **Fullero** P Copa Centella en 150cc.
- **Minitractor** L Tras ganar 1 circuito en modo Contrarreloj.
- **Magiciclo** L Tras ganar 8 circuitos diferentes en Contrarreloj.
- **Torpedo** P Gana a 12 fantasmas expertos en Contrarreloj.
- **Carruaje Cheep** L Consigue la clase Estrella en todas las copas del Grand Prix Retro en 50cc.
- **Nitrocicleta** M Consigue la clase Estrella en todas las copas del Grand Prix Wii en 100cc.
- **Autodeslizador** P Consigue la clase Estrella en todas las copas del Grand Prix Retro en 150cc.
- **Moto Cúpula** L Gana la Copa Hoja en modo Espejo.
- **Moto Fantasma** P Gana la Copa Especial en Modo Espejo.
- **Velocidelfín** M Gana la Copa Estrella en modo Espejo.
- **Blue Falcon** L Copa Centella en Espejo.

Circuito de Luigi

Arrancamos motores. El primer circuito del juego es perfecto para empezar a ensayar los derrapes con superminiturbo (los de los karts) gracias a su última curva; los caballitos (motos) en sus largas rectas; y los rebufos, colocándonos justo detrás de nuestros rivales. Apenas hay obstáculos, y antes de llegar a la meta, puedes meterte por la arena que hay a la derecha.

En tramos tan rectos como este puedes conseguir rebufos situándote justo detrás de un rival cercano.



Mantén tu posición en el carril derecho en todo momento. Llegarás antes y te librarás de Bill Bala.

Pégate a la parte interior de las curvas mientras derrapas. En moto, culmina con un caballito.

A la izquierda de la carretera hay un salto en mitad de la tierra. Accede a él con una seta y sacude el mando para realizar una pirueta.





Sin dejar de derrapar, pasa por los extremos derechos de las bandas propulsoras. Al final, recibirás el miniturbo adicional del derrape.

Métete por la zona de tierra de la derecha propulsándote con varios champiñones. Esquiva las tuberías y adelantarás a todos.

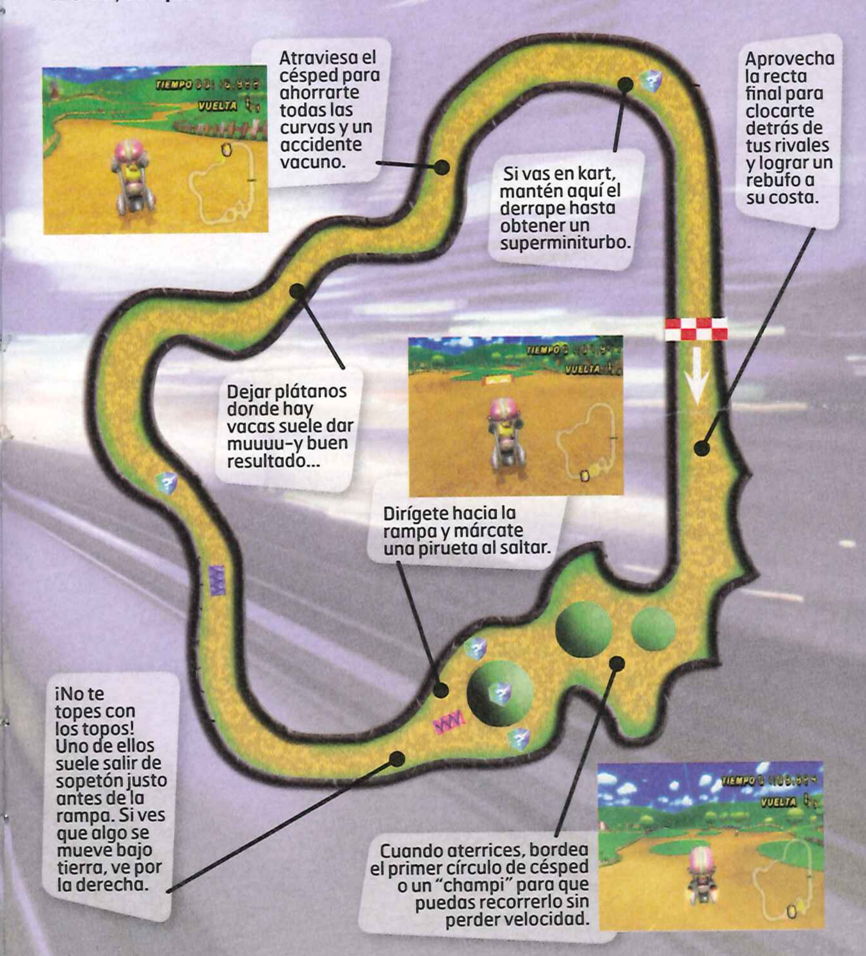
Pradera Mu-Mu

Las trampas más gordas de esta pradera no son las curvas... ¡son las vacas! A partir de la segunda vuelta, irán invadiendo el tramo zigzagueante. La clave está en dominar el derrape. Si vas en moto, te será más fácil esquivarlas (porque ocupas la mitad), pero lo mejor que puedes hacer es atajar sobre la hierba, así que dosifica bien los champiñones que vayas consiguiendo.

Atraviesa el césped para ahorrarte todas las curvas y un accidente vacuno.

Si vas en kart, mantén aquí el derrape hasta obtener un superminiturbo.

Aprovecha la recta final para clocarte detrás de tus rivales y lograr un rebufo a su costa.



Dejar plátanos donde hay vacas suele dar muuuu-y buen resultado...

Dirígete hacia la rampa y márcate una pirueta al saltar.

¡No te topes con los topos! Uno de ellos suele salir de sopetón justo antes de la rampa. Si ves que algo se mueve bajo tierra, ve por la derecha.

Cuando aterrices, bordea el primer círculo de césped o un "champi" para que puedas recorrerlo sin perder velocidad.

Barranco Champiñón

Prepárate para agitar el mando o el volante. Cada seta es una plataforma que nos eleva como si fuese una cama elástica, que nos permite hacer numerosas piruetas consecutivas, con sus correspondientes propulsiones. Además, hay dos de esas cerca de la meta que sirven de atajo. También hay una cueva llena de esas plataformas, dividida en dos caminos posibles.

Al entrar en la cueva, derrapa dos o tres veces, pegado a la izquierda.

Cuando saltes sobre una seta, suelta un objeto trampa, y se lo tragará el que venga detrás, seguro.

¿Ves esas seta-plataformas? Usa un champiñón para saltar de una otra, haciendo piruetas en el aire. Pedazo de atajo.

La fila de la derecha es más rápida. Rebota en los bordes izquierdos de las setas para ahorrar tiempo.

Ataja por la hierba con un champiñón.

Usando champiñones puedes sobrevolar varias plataformas, e incluso llegar de un extremo a otro de la cueva con sólo botar en los bordes, pero no es fácil.

Fábrica de Toad

Cintas transportadoras, porciones de carretera movidas por grúas, máquinas aplastantes, tramos llenos de barro... Todo en esa fábrica se mueve sin parar, y eso es algo que tú, como buen "kartero", debes saber aprovechar. Circula por las cintas que no vayan en sentido contrario al tuyo, salta siempre que puedas y evita chocarte con las cajas de las plataformas móviles.



En las dos cintas laterales hay cajas de objetos, pero por aquí irás el doble de rápido. Ten cuidado con las prensadoras.

Llena esta rampa de plátanos. Si los pisan, caerán al agua.

Ve por el centro imaginario de este tramo móvil, usa al menos un champiñón y esquiva las cajas de madera.

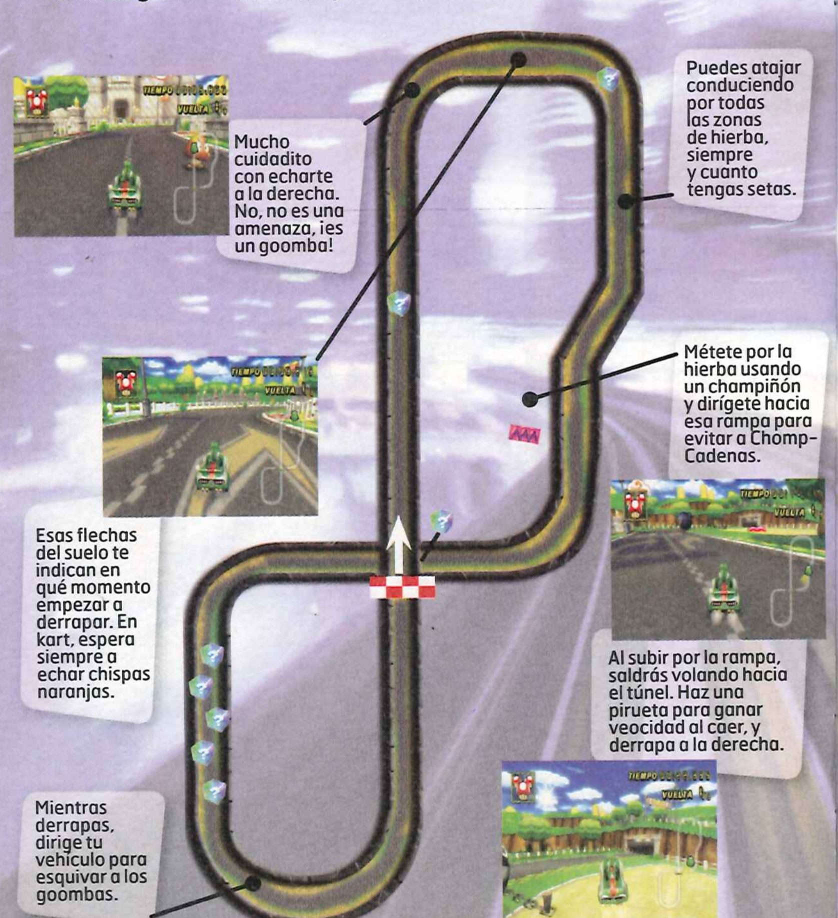
Haz una pirueta en la rampa propulsora antes de pasar por la meta.

Aquí has de pillar todos los propulsores que veas para que el barro no frene tu marcha. Empieza por el lado que esté al descubierto.

La dirección de estas cintas varía según la vuelta. La buena empieza siendo la derecha. ¡Derrapa!

Circuito de Mario

Este circuito con forma de scalextric es, junto con el de Luigi, el más sencillo de los 16 nuevos. Una larga recta, estupenda para hacer varios caballitos en moto, y dos pares de curvas en las que poner en práctica derrapes con doble propulsión, son casi todo lo que hay que conocer de él, sin contar a unos cuantos goombas molestos y al siempre furioso Chomp-Cadenas.



Centro Cocotero

Bienvenidos al centro comercial de Mario Kart Wii. No puedes comprar, pero sí subir y bajas escaleras mecánicas, saltar fuentes y meterte en tiendas a modo de atajo. Aquí importa fijarse en el sentido en el que se mueven las escaleras y dominar los derrapes -mejor en kart- en las dos grandes curvas para conseguir superminiturbos (sí, los de las chispas naranjas).



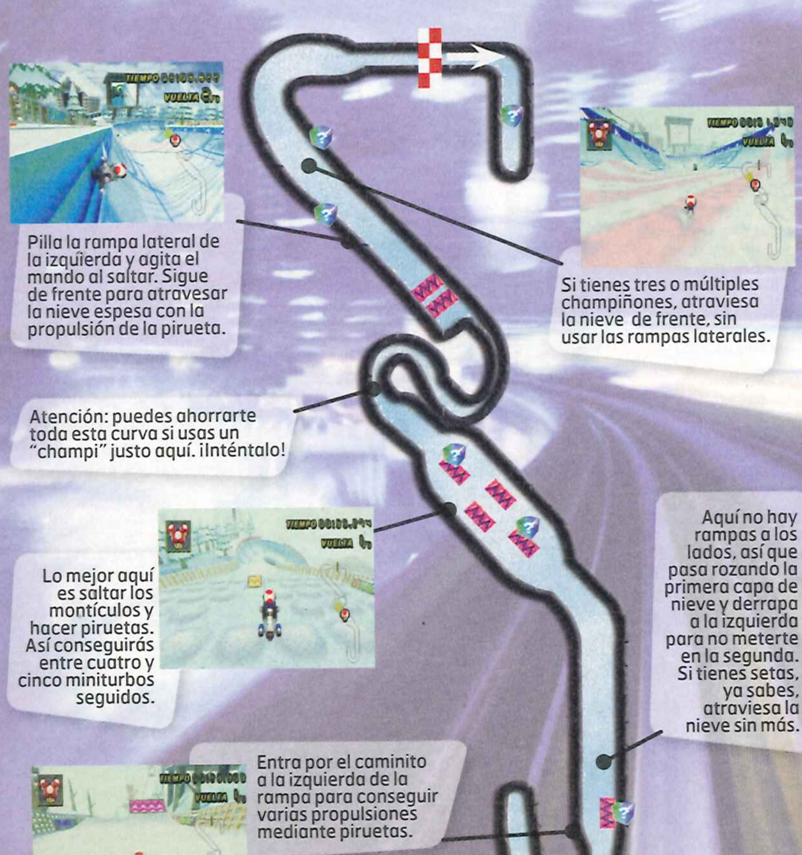






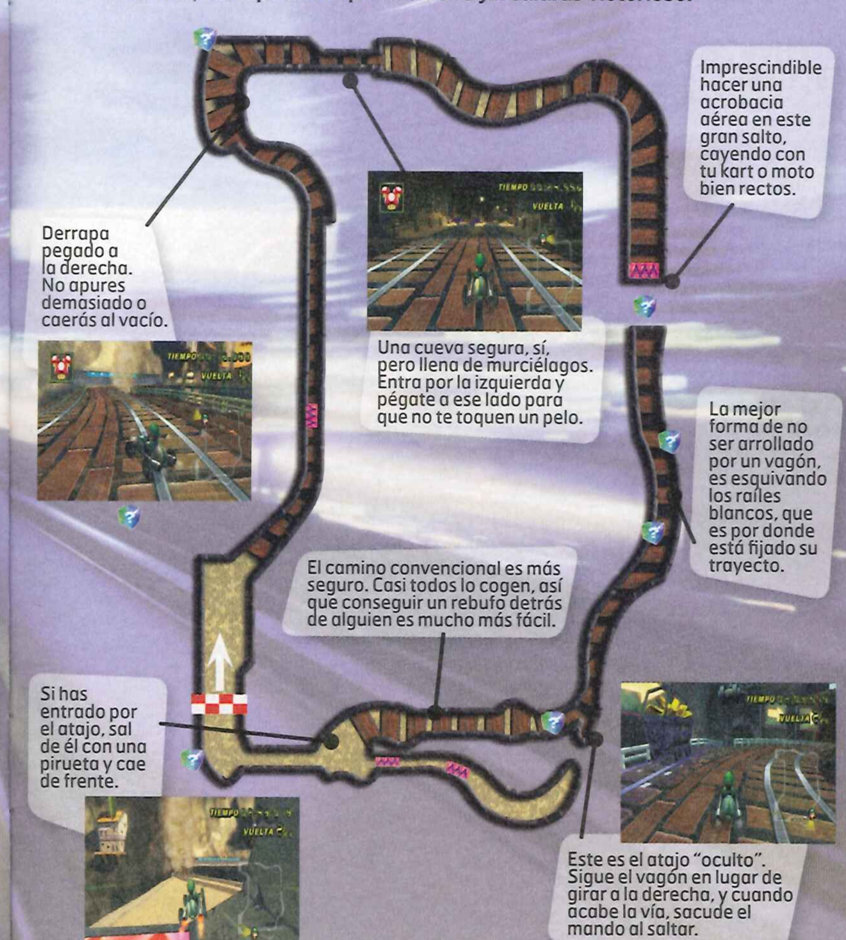
Cumbre DK

Este bonito paisaje nevado presenta un montón de rampas laterales que convierten las carreras en auténticos espectáculos de snowboard. Algunas de ellas sirven para esquivar tramos de nieve espesa, pero cuidadín con los 'shy guy' esquiadores, que pueden provocarte más de un resbalón. El truco está en derrapar en cada curva y saber qué rampas laterales utilizar.



Mina de Wario

Uno de los circuitos más espectaculares, repleto de bajadas en picado, molestos vagones, murciélagos en cuevas... En moto puedes aprovechar las vías rectas para hacer caballitos, aunque serás más vulnerable a empujones en plena bajada. En kart, podrás ser tú el empujón. Toma nota del atajo que te mostramos, derrapa en los puntos clave y... saldrás victorioso.



Circuito de Daisy

El circuito de Daisy es un puerto con vistas al mar, iluminado por un bonito atardecer. Sus múltiples curvas favorecen los derrapes con superminiturbos (en kart) y dificultan los caballitos (en moto). Hay repartidos varios conos aunque no estorban demasiado. Arróllalos a cualquier velocidad y te los quitarás de en medio. Algunas aceras te harán ganar unas pocas décimas.



Colina Koopa

La principal particularidad de este circuito es el largo río que lo recorre. Si te dejas llevar por su corriente sin salirte de las curvas, contarás con ventaja sobre tus rivales. Saca partido a los muchos saltos, y pasa de las rampas con propulsor lateral, a menos que necesites objetos con urgencia. Sobre todo, esquiva las cuatro hélices eléctricas que hay en el túnel acuático.



Senda del Arce

El circuito más bello de Mario Kart es también uno de los más difíciles de dominar, lleno de obstáculos, curvas, dos gusanos gigantes que siempre andan por en medio, tramos cilíndricos de los que te puedes caer... Pero ojo, que también esconde atajos muy suculentos. Justo después de la parrilla de salida, antes de una valla, se esconde un atajo que te lleva directamente al gran barril propulsor que te

Buen lugar para lanzar conchas verdes, que rebotan en las paredes.



Justo después de la línea de meta, gira a la derecha y encontrarás un fabuloso atajo. Te ahorrarás todo este tramo de la imagen.

Agita el mando más de una vez cuando pases por esta red sacudida por el viento y lograrás varios saltos seguidos de impulsos.



LLena este cilindro de trampas mientras lo derrapas sin salirte de su eje.



Esquiva a los gusanos con una estrella o circulando por uno de los dos lados.

Estás sobre un tramo cilíndrico del que te puedes caer. Ve a lo seguro: pasa por un solo propulsor.

Volcán Gruñón

Como su propio nombre indica, este volcán resulta bastante inestable: cuando no te topas con bolas de fuego saltarinas que invaden sus muchas bifurcaciones y curvas (mejor con karts por los miniturbos dobles), te topas con suelos agrietados que se empiezan a derrumbar tras la primera vuelta. Si ves un trozo de tierra temblar, crúzalo a todo gas o flanquéalo.

Este túnel te puede ahorrar unas décimas de segundo si lo atraviesas en línea recta. Protégete con tres conchas, ponte detrás de un rival para conseguir un rebufo y quítatelo de en medio al rozarlo.



Conviene empezar la carrera con ventaja. Ya sabes, acelera justo al final del "2".



He aquí la gran bifurcación del volcán. El camino izquierdo es un pelín más largo, pero a cambio tiene tiene un gran salto propulsor y menos curvas.

Toma el camino de la derecha. Es más rápido y no te puedes caer. Para ir por el izquierdo, debes echar mano de un buen derrape.



Ten cuidado con esa plataforma móvil y crúzala cuando esté alineada con la rampa derecha; tiene un salto con propulsor.



De nuevo, rampa con salto turbopropulsor, ¡pero esta vez a tu izquierda!

Desierto Seco Seco

Este circuito está repleto de columnas que se caen, sobre todo a partir de la segunda vuelta, así que estate atento para esquivarlas. Antes de alcanzar la meta, hay una cámara cuya parte central se va llenando de arena. Puedes bordearla con varios derrapes seguidos, o bien cruzarla a toda mecha. Pero ojo, en la tercera vuelta debes usar champiñones o estrellas para que no te trague la tierra.

En esta curva puedes atajar con varios champiñones seguidos por donde la arena está más oscura.



Cada columna derribada es un salto. Agita el mando en cuanto pases por encima y te llevarás una rica pirueta de fresa.



Usa un champiñón en este punto para atravesar la parte de arena y atajar. ¡Hazlo sólo si tienes turbos o te quedarás atascado!

Este tramo está lleno de arena, así que lo mejor es lanzarte a las 2 rampas con propulsores laterales. Primero a la izquierda, luego a la derecha y en la curva que viene, a derrapar.

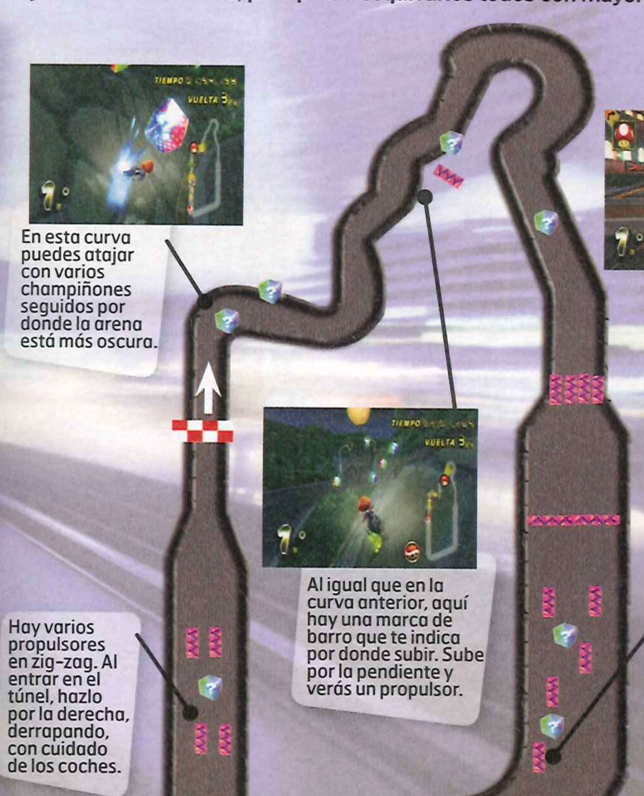


En esta cámara hay un socavón central que puedes atravesar en la primera vuelta (esquiva a los gusanos). En la última, usa tres champiñones. Si no tienes, mejor bordéalo.



Circuito Luz de luna

En esta carretera nocturna no dejan de circular peligrosos coches, camiones... y sobre todo, vehículos-bomba. En cuanto los veas venir, cámbiate de carril. Pero cuidado, ya que en la tercera vuelta la trayectoria de todos esos vehículos varía: irán en zig-zag, en sentido contrario, a toda mecha... Lo mejor es utilizar la moto, para poder esquivarlos todos con mayor facilidad.



En esta curva puedes atajar con varios champiñones seguidos por donde la arena está más oscura.

Pilla el propulsor que hay justo a la derecha y haz un derrape rápido para apurar la curva bien pegado al meandro.

Al igual que en la curva anterior, aquí hay una marca de barro que te indica por donde subir. Sube por la pendiente y verás un propulsor.

Hay varios propulsores en zig-zag. Al entrar en el túnel, hazlo por la derecha, derrapando, con cuidado de los coches.

Dejar cajas falsas de objetos o cáscaras bananeras antes de las vallas es una faena muy efectiva.

Castillo de Bowser

Curvas endiabladas, bolas de fuego gigantes, montones de escaleras y géiseres abrasadores son algunas de las cosas que te vas a encontrar en este castillo. Derrapar en los pasillos en zig-zag y sacar partido de cada salto sin quedar chamuscado por el fuego son las claves para salir airoso de aquí. Ah, sacude el mando en el pasillo que se retuerce y realizarás varias piruetas.



Estas curvas de 90 grados son el lugar perfecto para derrapar, y también para autocastigarte de cara a la pared. Llénalas de cajas falsas de objetos y plátanos.

El pasillo encantado es un lugar ideal para ganar velocidad. Sacude el mando y serás propulsado.



Una gran bola de fuego recorre esta recta. Lo más fácil es usar las rampas laterales con propulsor. Pero mira es rampita... Sáltala con pirueta o usa un champiñón cuando no te venga la bola.

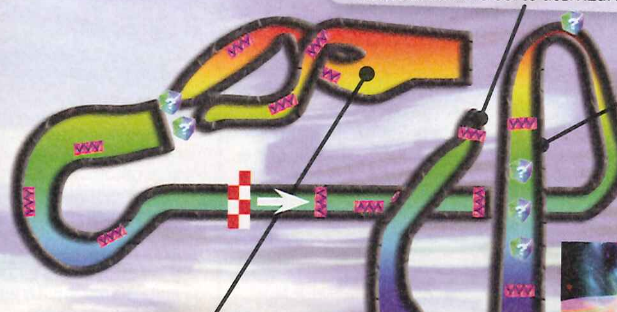


Aprovecha los montículos de estos géisers para hacer piruetas, siempre que no echen fuego.

Senda Arcoiris

El más enrevesado de todo el juego. Aquí hay que tener cuidado con las curvas sin barrera, que son muchas. La clave está en dominar el derrape. Cualquier control te resultará más eficaz que el volante. Entra en las curvas con el derrape preparado, y mientras derrapas, pasa por todos los propulsores que puedas. Te mostramos cómo atajar aquí, ¡pero no es tarea fácil!

Cuanto más a la izquierda te coloques para entrar en la gran rampa con salto, más de frente al camino corto aterrizarás.

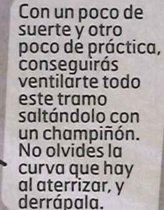


Agita el mando en esta parte ondulante del arcoiris y ganarás bastante velocidad.

Este camino semi-oculto es algo más corto, y además resulta menos endiablado que el derecho, por lo que será más difícil caerte.



Bordea los agujeros derrapando por los tramos laterales. ¡Aunque lo mejor es pillarlos de frente con varios champiñones! Haz piruetas al saltarlos para no caer al vacío.



Con un poco de suerte y otro poco de práctica, conseguirás ventilarte todo este tramo saltándolo con un champiñón. No olvides la curva que hay al aterrizar, y derrápala.

CLAVES PARA GANAR EN LAS CARRERAS ONLINE

- Para salir con un superturbo de la parrilla de salida, pulsa el acelerador justo al final del "2" en la cuenta atrás del semáforo. No pulses nada más aparecer el "2", o resbalarás. Y si vas en moto, además de esto, sacude el volante/mando para hacer un caballito al salir disparado y ganar aún más velocidad.



- Si tienes la mala suerte de caer al vacío, puedes salir con un turbo muy útil cuando Lakitu te reincorpora a la carrera. Pulsa el acelerador solo cuando tu vehículo toque el suelo. Es un truco que te ahorrará un tiempo muy valioso.

- Colócate detrás de un corredor durante unos 3 segundos y harás un sprint que te hará avanzar mucho más rápido. Y si te chocas con él, le meterás un empujón que lo apartará de tu camino. Haz esto mismo en un tramo sin barreras, y si tu vehículo es grande, podrás lanzarlo al vacío.

- Para que no te lo hagan a ti, cambia el ángulo de cámara ("A" con volante o "C" con nunchako) y verás si tienes alguna "lapa" detrás intentando ganar un turbo a tus espaldas. Esquívalo y se quedará con las ganas.

- Apura bien cada curva con un derrape cerrado. Es mejor pasarla derrapando (sin soltar el botón de derrape) hasta que termine la curva, que perder el control y caer al vacío.

- Aprovecha todos los atajos que te hemos mostrado de cada circuito, y atraviésalos siempre con un champiñón para no perder velocidad en las superficies rugosas.

- Coloca cajas falsas de objetos o plátanos en lugares estratégicos: donde haya cajas reales de objetos, justo antes de entrar en una rampa o al aterrizar, en la parte más cerrada de las curvas, puentes, tramos estrechos...

- Cuando vayas en cabeza, sólo obtendrás plátanos o conchas verdes. ¡Pero no los sueltes! Manténlos agarrados con el gatillo sin lanzarlos, y te servirán de escudo contra las conchas que te lancen. Así, mantendrás tu primera posición sin problemas, (a menos que te lanzen una concha azul).

- Si alguien te pisa los talones y vas en primer puesto, decelera o frena un pelín cuando os acerquéis a una zona con cajas de objetos y déjale que pase. Ahora al estar en segunda posición, podrás obtener una concha roja. Lánzasela para dejarle KO y recupera tu primer puesto. Si haces esto en la última vuelta tendrás la victoria (casi) asegurada.



- Cuando la carrera vaya muy igualada, deja pasar a unos cuantos para quedar entre las últimas posiciones. Como los objetos que consigues dependen de tu posición, obtendrás algo contundente como un rayo, una estrella o el poderoso Bill Bala.

- Si te toca una concha (o tres) de color rojo, espera a lanzarlas



cuando tu oponente esté a unos metros de distancia de ti, ya que si está demasiado cerca, la concha le sobrepasará sin tocarlo.

- Si tienes una concha azul, o si alguien se la acaba de enviar al que va primero, desacelera un poco para que no te pille la onda expansiva de la explosión.

- Si te tocan tres conchas rojas, puedes dejar muy "tocado" al corredor que tengas delante. Lánzale una primero, y justo cuando se recupere, lánzale otra. Perderá tanto tiempo que ya le habrás adelantado.

- No dejes de hacer piruetas (sacudiendo el volante o el nunchako) en todas las rampas, montículos y accidentes del terreno. Cada impulso que recibes puede determinar que ganes la carrera.

- Si alguien se atreve a lanzarte un POW (lo sabrás porque aparecerá sobre tu cabeza), puedes hacer que el resbalón sea mucho menor, si haces un caballito (sólo se puede en moto, claro) mientras vibra todo el escenario. Muy útil.

- Cuando alguien que va detrás de ti se convierta en Bill Bala (aparecerá un icono de la bala y sonará el mando para indicarte que se acerca), apártate a un lado (sin chocar con la pared), ya que el trayecto que sigue va justo por el centro del circuito. Así evitarás un buen golpe.

- Si alguien activa una estrella o un champiñón grande, procura darles esquinazo echándote también a un lado, aunque en este caso sí podrán llevarte por delante si lo desean. Ten en cuenta que el jugador con cualquiera de estos dos objetos, derrapará en la partes cerradas de las curvas, así que déjales ese hueco libre, que ya te vengarás luego...

Y EN EL MODO BATALLA...

- En Batalla de globos, protegete todo el tiempo con ristras de plátanos o conchas. Ya sabes, arrástralas tras de ti y neutralizarás muchos de los ataques enemigos.

- En Carrera de monedas, ve siempre a por los más adinerados, o sea, aquellos del equipo contrario que más monedas lleven acumuladas. Ellos son las "abejas reinas" de su equipo, y un conchazo a traición puede dar la vuelta al marcador en un instante.

- En ambos modos de batalla, prueba a ponerte en una esquina del circuito, justo donde haya una caja de objetos. Quédate ahí muy quieto. Después, deesde tu posición privilegiada, espera a que pasen los del equipo contrario para fundirlos a conchas. Cuando gastes un objeto, la caja se regenerará, y al estar ocupando su lugar, obtendrás otro automáticamente. Sí, es poco deportivo, ¡pero en Mario Kart no hay reglas!



Este suplemento se regala con Nintendo Acción nº 187